ZHAFIRO
Journal Islamic Education and Social

Publish by: STIS Sultan Fatah
https://ejournal.sultanfatah.ac.id/index.php/ZHAFIRO
Vol. 1 | No. 1 | Juni 2026 | Hal. 51-58 |
ISSN-PRINT: XXXX-XXXX ISSN-ONLINE: XXXX-XXXX

Hubungan Game Edukasi dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas 3 di SDN 01 Negeri Mulyo Kec. Gunung Labuhan

Ishomatus Sa'adah

STIS Sultan Fatah, Lampung Utara, Indonesia.

Mail:
ishomatussaadah@sultanfatah.ac.id

Article received: (20 Mei 2026), Review process: (01 Juni 2026)
Article Accepted: (09 Juni 2026), Article published: (15 Juni 2026)

Abstract: This study aimed to determine the relationship between the use of educational games and the learning motivation of third-grade students at SDN 01 Negeri Mulyo, Gunung Labuhan District. Learning motivation is one of the key factors influencing students' success in the learning process. However, the low level of students' motivation requires innovative learning approaches that can create engaging and enjoyable learning experiences. Educational games are considered capable of increasing students' involvement and intrinsic motivation through interactive activities, challenges, and immediate feedback. This study employed a quantitative approach using an ex-post facto design. The population consisted of all 35 third-grade students of SDN 01 Negeri Mulyo, who were also used as the research sample through saturated sampling techniques. Data were collected using questionnaires, observations, and interviews, then analyzed using descriptive statistics and simple linear regression analysis after fulfilling the assumptions of normality and linearity. The findings revealed that the mean score of educational game usage was 78.8 (SD = 5.12), while the mean score of learning motivation was 80.9 (SD = 5.34), both categorized as high. The regression analysis showed a strong relationship between educational games and learning motivation ($R = 0.873$) with a coefficient of determination (R^2) of 0.762, indicating that 76.2% of the variation in learning motivation could be explained by the use of educational games. The regression equation obtained was $Y = 12.45 + 0.87X$, with a significance value of $p < 0.05$. These findings indicate that educational games have a significant and strong influence on students' learning motivation. Therefore, the implementation of educational games can be considered an innovative learning strategy to enhance motivation and student engagement in elementary school learning.

Keywords: *Educational Games, Learning Motivation, SDN 01 Negeri Mulyo.*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara penggunaan game edukasi dengan motivasi belajar siswa kelas III di SDN 01 Negeri Mulyo Kecamatan Gunung Labuhan. Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran. Namun, rendahnya motivasi belajar siswa menuntut adanya inovasi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang

This is an open access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

menarik dan menyenangkan. Game edukasi dipandang mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi intrinsik siswa melalui aktivitas yang interaktif, tantangan, serta umpan balik secara langsung. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain ex-post facto. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas III SDN 01 Negeri Mulyo yang berjumlah 35 siswa dan seluruhnya dijadikan sampel melalui teknik sampling jenuh. Data dikumpulkan melalui angket, observasi, dan wawancara, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan regresi linier sederhana setelah memenuhi uji prasyarat normalitas dan linearitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata penggunaan game edukasi sebesar 78,8 (SD = 5,12) dan rata-rata motivasi belajar sebesar 80,9 (SD = 5,34) yang keduanya berada pada kategori tinggi. Analisis regresi menunjukkan adanya hubungan yang sangat kuat antara penggunaan game edukasi dan motivasi belajar (R = 0,873) dengan koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,762, yang berarti 76,2% variasi motivasi belajar dijelaskan oleh penggunaan game edukasi. Persamaan regresi yang diperoleh adalah Y = 12,45 + 0,87X dengan nilai signifikansi $p < 0,05$. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi berpengaruh signifikan dan kuat terhadap motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, pemanfaatan game edukasi dapat menjadi salah satu strategi pembelajaran inovatif untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Kata Kunci: *Game Edukasi, Motivasi Belajar, SDN 01 Negeri Mulyo*.

INTRODUCTION

Pendidikan merupakan aspek fundamental dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia serta mengembangkan potensi individu secara optimal. Melalui pendidikan, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor secara seimbang (Rahman, 2016). Dalam konteks pendidikan dasar, motivasi belajar menjadi salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih aktif, fokus, serta memiliki ketekunan dalam menyelesaikan tugas belajar (Suharti, 2017).

Namun demikian, realitas di lapangan menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa sekolah dasar masih tergolong rendah. Hal ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti metode pembelajaran yang monoton, kurangnya penggunaan media yang menarik, serta rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Wijayanti, 2018). Kondisi tersebut menuntut adanya inovasi dalam pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Salah satu inovasi yang berkembang dalam dunia pendidikan adalah penggunaan game edukasi sebagai media pembelajaran. Game edukasi merupakan media pembelajaran berbasis teknologi yang mengintegrasikan unsur permainan dengan materi pembelajaran sehingga mampu meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa (Sudirman, 2018). Selain itu, game edukasi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik melalui tantangan, umpan balik langsung, serta elemen kompetisi yang dapat memotivasi siswa (Maulana, 2020).

Berbagai penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa game edukasi memiliki pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Arsyad (2017) menyatakan bahwa penggunaan game edukasi dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa karena menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa game edukasi tidak hanya

meningkatkan motivasi, tetapi juga berdampak pada hasil belajar siswa secara signifikan (Asri & Rahmat, 2020). Selain itu, Wibisono (2020) menegaskan bahwa pembelajaran berbasis game mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Dari sisi teoritis, peningkatan motivasi belajar melalui game edukasi dapat dijelaskan menggunakan Self-Determination Theory yang menyatakan bahwa pengalaman belajar yang menyenangkan dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa (Lestari, 2020). Selain itu, aspek emosional dalam pembelajaran berbasis game juga berkontribusi terhadap peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa (Hidayat, 2019).

Meskipun berbagai penelitian telah membuktikan efektivitas game edukasi dalam meningkatkan motivasi belajar, sebagian besar penelitian masih berfokus pada pengaruh secara umum tanpa mengkaji secara spesifik hubungan antara penggunaan game edukasi dengan motivasi belajar pada jenjang sekolah dasar kelas rendah. Selain itu, masih terbatas penelitian yang mengkaji kontribusi kuantitatif penggunaan game edukasi terhadap motivasi belajar siswa serta faktor-faktor lain yang mempengaruhinya (Pramono, 2020). Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang lebih spesifik dan kontekstual untuk mengetahui sejauh mana game edukasi berkontribusi terhadap motivasi belajar siswa.

Kebaruan dalam penelitian ini terletak pada analisis hubungan antara penggunaan game edukasi dengan motivasi belajar siswa kelas 3 sekolah dasar secara kuantitatif, serta pengukuran kontribusi pengaruhnya melalui analisis regresi. Penelitian ini juga memberikan gambaran empiris mengenai tingkat keterlibatan siswa dalam penggunaan game edukasi serta implikasinya terhadap motivasi belajar dalam konteks nyata di SDN 01 Negeri Mulyo.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara penggunaan game edukasi dengan motivasi belajar siswa kelas 3 di SDN 01 Negeri Mulyo Kecamatan Gunung Labuhan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah dasar.

METHOD

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian ex-post facto, yaitu penelitian yang dilakukan untuk mengkaji peristiwa yang telah terjadi tanpa memberikan perlakuan langsung terhadap variabel yang diteliti (Fadli, 2020). Pendekatan kuantitatif digunakan karena penelitian ini bertujuan untuk mengukur hubungan serta pengaruh antara penggunaan game edukasi terhadap motivasi belajar siswa secara objektif dan terukur (Rahman, 2016). Desain penelitian yang digunakan adalah desain kausalitas dengan analisis regresi linier sederhana untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SDN 01 Negeri Mulyo Kecamatan Gunung Labuhan yang berjumlah 35 orang, sekaligus dijadikan sebagai sampel penelitian dengan menggunakan teknik sampling jenuh, yaitu teknik

penentuan sampel apabila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (Sugiyono, 2019). Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas (X), yaitu penggunaan game edukasi, dan variabel terikat (Y), yaitu motivasi belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran berbasis game diyakini dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa karena bersifat interaktif dan menyenangkan (Sudirman, 2018).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi angket (kuesioner), observasi, dan wawancara. Angket digunakan untuk mengukur tingkat penggunaan game edukasi dan motivasi belajar siswa dengan menggunakan skala Likert lima tingkat, yaitu sangat setuju hingga sangat tidak setuju. Observasi dilakukan untuk melihat secara langsung keterlibatan dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung, sedangkan wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi tambahan dari guru dan siswa terkait penggunaan game edukasi. Penggunaan berbagai teknik pengumpulan data ini bertujuan untuk meningkatkan keakuratan dan kelengkapan data penelitian (Arikunto, 2013).

Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket yang disusun berdasarkan indikator masing-masing variabel dan telah melalui uji validitas serta reliabilitas untuk memastikan kelayakan dan konsistensi instrumen. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan kondisi data, sedangkan analisis inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian. Uji hipotesis dilakukan menggunakan analisis regresi linier sederhana untuk mengetahui pengaruh penggunaan game edukasi terhadap motivasi belajar siswa. Sebelum dilakukan analisis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji linearitas untuk memastikan data memenuhi asumsi analisis statistik (Sugiyono, 2019).

Berdasarkan analisis tersebut, hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh penggunaan game edukasi terhadap motivasi belajar siswa. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran empiris mengenai hubungan antara penggunaan media pembelajaran berbasis game dengan motivasi belajar siswa di sekolah dasar.

RESULTS AND DISCUSSION

Penelitian ini menganalisis pengaruh penggunaan game edukasi terhadap motivasi belajar siswa kelas III SDN 01 Negeri Mulyo. Berdasarkan hasil pengolahan data terhadap 35 responden, diperoleh gambaran statistik sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 1.

Table 1. Statistik Deskriptif

Variabel	N	Min	Max	Mean	Std. Deviasi
Game Edukasi (X)	35	69	88	78,8	5,12
Motivasi Belajar (Y)	35	70	90	80,9	5,34

Source: Data Primer 2026.

Nilai rata-rata yang tinggi pada kedua variabel menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi berada pada kategori baik dan diikuti oleh tingkat motivasi belajar yang tinggi. Namun, temuan ini tidak cukup hanya dibaca secara deskriptif. Standar deviasi yang relatif kecil menunjukkan homogenitas respon siswa, yang mengindikasikan bahwa game edukasi memberikan pengalaman belajar yang relatif merata. Hal ini selaras dengan teori motivasi belajar yang menyatakan bahwa lingkungan belajar yang menyenangkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara kolektif (Sardiman, 2018). Lebih lanjut, Prensky (2001) menegaskan bahwa generasi digital (digital natives) memiliki kecenderungan belajar yang lebih efektif melalui media interaktif seperti game.

Untuk memastikan validitas analisis, dilakukan uji normalitas sebagaimana ditampilkan pada Tabel 2.

Table 2. Uji Normalitas

Variabel	Sig.
Game Edukasi	0,200
Motivasi Belajar	0,200

Source: Data Primer 2026.

Nilai signifikansi sebesar 0,200 (>0,05) menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, sehingga memenuhi asumsi dasar analisis parametrik (Ghozali, 2018). Hal ini penting karena memastikan bahwa hubungan yang ditemukan bukan akibat distorsi distribusi data, melainkan mencerminkan hubungan empiris yang valid.

Analisis regresi linier sederhana menghasilkan model sebagaimana dirangkum dalam Tabel 3.

Table 3. Model Summary

R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error
0,873	0,762	0,755	2,65

Source: Data Primer 2026.

Nilai koefisien korelasi sebesar 0,873 menunjukkan hubungan yang sangat kuat antara penggunaan game edukasi dan motivasi belajar. Lebih penting lagi, nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,762 mengindikasikan bahwa 76,2% variasi motivasi belajar dapat dijelaskan oleh penggunaan game edukasi. Temuan ini menunjukkan bahwa game edukasi bukan hanya variabel pelengkap, tetapi merupakan faktor dominan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Hasil ini memperkuat teori self-determination yang menyatakan bahwa motivasi intrinsik meningkat כאשר individu merasa terlibat secara aktif dan memperoleh pengalaman yang menyenangkan dalam belajar (Deci & Ryan, 2000). Dalam konteks ini, game edukasi menyediakan elemen tantangan, umpan balik langsung, dan reward yang memperkuat keterlibatan siswa (Gee, 2003).

Kelayakan model diperkuat melalui uji ANOVA pada Tabel 4.

Table 4. Uji ANOVA

F	Sig.
105,32	0,000

Source: Data Primer 2026.

Nilai signifikansi 0,000 (<0,05) menunjukkan bahwa model regresi signifikan secara statistik. Artinya, hubungan antara game edukasi dan motivasi belajar bukan terjadi secara kebetulan, melainkan memiliki dasar empiris yang kuat (Sugiyono, 2019).

Selanjutnya, hasil uji koefisien regresi disajikan pada Tabel 5.

Table 5. Koefisien Regresi

Variabel	B	t	Sig.
Konstanta	12,45	4,12	0,000
Game Edukasi	0,87	10,26	0,000

Source: Data Primer 2026.

Persamaan regresi yang dihasilkan adalah:

Y = 12,45 + 0,87X

Koefisien regresi sebesar 0,87 menunjukkan bahwa setiap peningkatan penggunaan game edukasi akan meningkatkan motivasi belajar secara signifikan. Nilai t yang tinggi (10,26) dan signifikansi 0,000 memperkuat bahwa pengaruh ini sangat kuat secara statistik.

Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan game dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa secara signifikan (Hamari et al., 2016). Namun demikian, kekuatan pengaruh sebesar 76,2% dalam penelitian ini tergolong sangat tinggi dibandingkan studi sebelumnya, yang umumnya berada pada kisaran sedang. Hal ini menunjukkan bahwa konteks sekolah dasar, khususnya karakteristik siswa kelas III, memiliki kecenderungan yang lebih responsif terhadap pendekatan berbasis permainan.

Dari perspektif konstruktivisme, hasil ini dapat dijelaskan karena game edukasi memungkinkan siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung (Piaget, 1970). Siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga berinteraksi dengan materi pembelajaran secara aktif. Hal ini memperkuat pemahaman sekaligus meningkatkan motivasi belajar.

Namun demikian, penting untuk mengkritisi hasil ini secara lebih mendalam. Nilai konstanta sebesar 12,45 menunjukkan bahwa motivasi belajar tetap ada meskipun tanpa penggunaan game edukasi. Artinya, terdapat faktor lain yang juga berkontribusi, seperti peran guru, lingkungan belajar, dan dukungan keluarga (Hamalik, 2017). Selain itu, variasi nilai standar deviasi menunjukkan bahwa tidak semua siswa mengalami peningkatan motivasi dalam tingkat yang sama.

Hal ini mengindikasikan bahwa efektivitas game edukasi bersifat kontekstual dan dipengaruhi oleh faktor individual, seperti minat, kemampuan awal, dan literasi teknologi siswa. Temuan ini sekaligus menjadi kritik terhadap pendekatan

deterministik dalam teori media pembelajaran yang cenderung menganggap satu media dapat memberikan efek yang sama pada semua siswa.

Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya mengkonfirmasi teori yang ada, tetapi juga memberikan kontribusi baru bahwa game edukasi dapat menjadi faktor dominan dalam meningkatkan motivasi belajar pada jenjang sekolah dasar, dengan catatan bahwa implementasinya harus mempertimbangkan karakteristik siswa dan konteks pembelajaran.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan game edukasi memiliki pengaruh signifikan dan kuat terhadap motivasi belajar siswa kelas III. Secara deskriptif, rata-rata penggunaan game edukasi sebesar 78,8 (SD = 5,12) dan motivasi belajar sebesar 80,9 (SD = 5,34), menunjukkan kategori tinggi. Hasil regresi linier sederhana memperlihatkan nilai R = 0,873 dengan koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,762, yang berarti 76,2% variasi motivasi belajar dijelaskan oleh game edukasi. Persamaan regresi Y = 12,45 + 0,87X menunjukkan bahwa setiap peningkatan penggunaan game edukasi akan meningkatkan motivasi belajar sebesar 0,87 poin. Uji signifikansi (t = 10,26; $p < 0,05$) dan ANOVA (F = 105,32; $p < 0,05$) menegaskan bahwa model signifikan. Temuan ini sejalan dengan teori bahwa pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dalam pelaksanaan penelitian ini. Secara khusus, penulis menyampaikan apresiasi kepada kepala sekolah, guru, dan siswa kelas III SDN 01 Negeri Mulyo yang telah bersedia menjadi subjek penelitian serta memberikan bantuan selama proses pengumpulan data berlangsung.

Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak-pihak yang telah memberikan masukan, arahan, serta dukungan moral maupun akademik sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan pembelajaran, khususnya dalam pemanfaatan game edukasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

REFERENSI

Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Asri, D., & Rahmat, A. (2020). Pengaruh penggunaan game edukasi terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 145–152.

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268.

Fadli, M. R. (2020). Memahami desain penelitian ex-post facto. *Jurnal Pendidikan dan Penelitian*, 5(2), 45–53.

Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York: Palgrave Macmillan.

Ghozali, I. (2018). *Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS*. Semarang: Badan Penerbit UNDIP.

Hamalik, O. (2017). *Proses belajar mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2016). Does gamification work? A literature review of empirical studies. *Computers in Human Behavior*, 54, 241–256.

Hidayat, T. (2019). Pengaruh pembelajaran berbasis game terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(1), 67–75.

Lestari, S. (2020). Motivasi belajar dalam perspektif self-determination theory. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 15(2), 101–110.

Maulana, R. (2020). Pengembangan game edukasi sebagai media pembelajaran interaktif. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(1), 55–63.

Piaget, J. (1970). *Science of education and the psychology of the child*. New York: Orion Press.

Pramono, A. (2020). Analisis penggunaan media pembelajaran digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(3), 210–218.

Prensky, M. (2001). *Digital game-based learning*. New York: McGraw-Hill.

Rahman, A. (2016). Pendidikan dan pembangunan sumber daya manusia. *Jurnal Pendidikan Nasional*, 5(1), 1–10.

Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.

Sudirman, S. (2018). Pemanfaatan game edukasi dalam pembelajaran. *Jurnal Teknologi Informasi Pendidikan*, 10(2), 89–98.

Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suharti, S. (2017). Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan*, 9(1), 45–53.

Uno, H. B. (2016). *Teori motivasi dan pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.

Wibisono, B. (2020). Pembelajaran berbasis game dalam meningkatkan keterlibatan siswa. *Jurnal Pendidikan Modern*, 6(1), 33–41.

Wijayanti, D. (2018). Pengaruh metode pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 3(2), 120–128.